

3年生 国語科指導案

平成29年10月11日4校時

授業者 高橋 泰之

1. 単元名 おもしろいと思うところをしょうかいしよう（「三年とうげ」光村下3年）

2. 重点指導事項

C 読むこと（1）オ
場面の移り変わりに注意しながら、登場人物の性格や気持ちの変化、情景などについて、叙述を基に想像して読むこと。

3. 言語活動

読書週間中に校内放送で世界の民話や昔話のクイズを出題する（クイズ！読むほど・ザ・ワールド）。

4. 指導目標

- 民話や昔話のおもしろさを見つけながら、進んで読書をしようとする。（関・意・態）
- 場面の移り変わりを捉え、登場人物の気持ちの変化や情景を想像することができる。（読むこと）
- 工夫された表現に着目し、表現するための語句を増やすことができる。（知・理・技）

5. 単元について

○ 児童観
・学級全体の読書量は3000冊を超える。しかし、世界の民話や昔話に興味をもつ児童は少ない。また、読んだ本の良さを友だちに紹介しようとする児童はあまりいない。
・1学期の物語教材（「もうすぐ雨に」）を通し「起承転結」を基に「場面の移り変わり」を全員が理解することができた。しかし、9月の時点で「起承転結」を解答できたのは50%程度で、定着にはさらなる指導が必要。
・物語や説明文の工夫された表現に注目できるようになった。しかし、それらを自らの表現に生かす意識や技能は十分ではない。

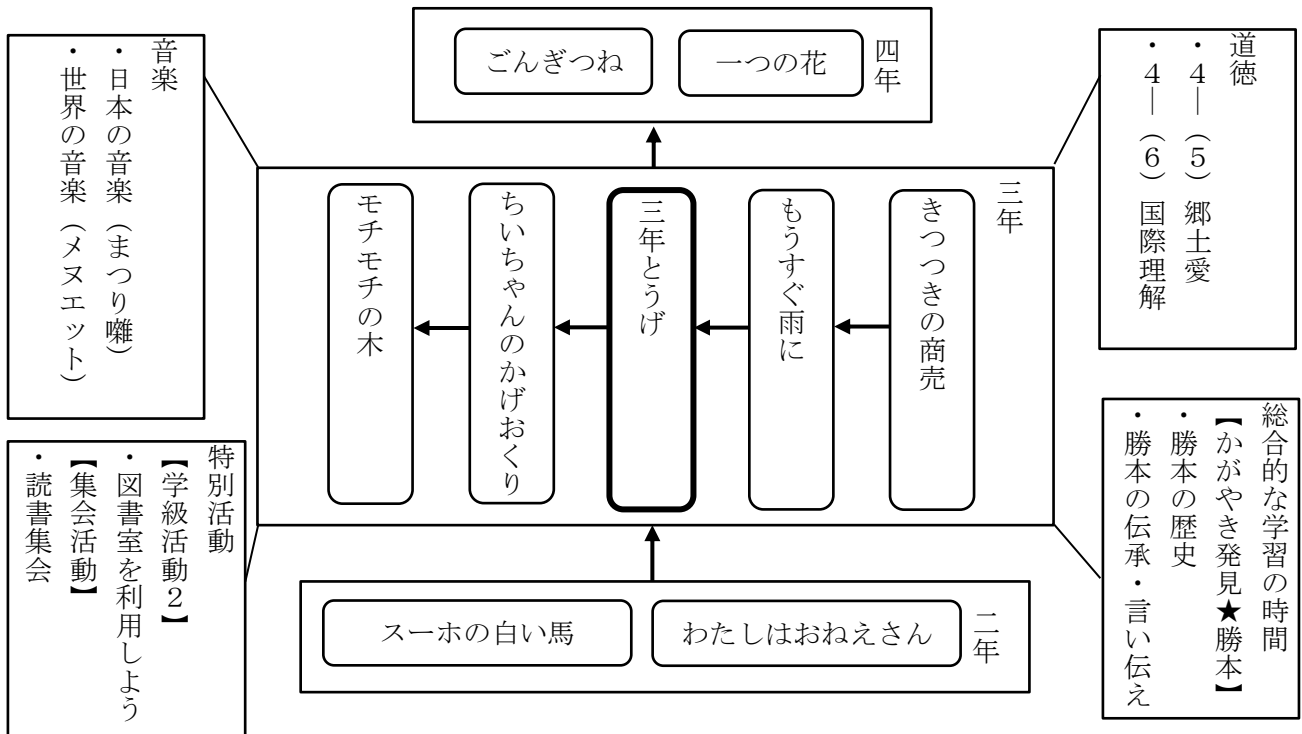
○ 教材観
・「三年とうげ」は朝鮮に伝わる昔話。昔話特有の表現や展開が面白く、児童が興味をもちやすい。また、他の民話や昔話も紹介されており、興味を広げることができる。
・「三年とうげ」は、「起承転結」が明確で、主人公の心情も「場面の移り変わり」とともに大きく変化する。児童が叙述をもとに場面ごとに登場人物の気持ちを想像したり、情景を理解したりするのに適している。
・独特の表現（言い回し）が物語のリズムや面白さを生み出している。楽しさを味わいながら新しい語句に出会うことができる。

○ 指導観
・読書週間中の取り組みとして、全校の読書量を増やすために世界の民話や昔話に関するクイズ（「読むほど・ザ・ワールド」）作りを行う。子どもにとって楽しい活動であり意欲を高めることができる。
・「起承転結」のふり返りをもとに「三年とうげ」を4つの場面に分ける。そして、それぞれの場面のクイズ（課題）を解決していくことで「場面の移り変わり」を正確に理解させる。また、自分が選んだ民話・昔話も4つの場面に分けてクイズ作りを行うことで思考力・判断力・表現力の向上を目指す。
・難しい言葉の意味調べを行い、基本的な語彙力を高める。そのうえで、昔話特有の表現に着目させ、その効果を実感させる。さらに、その表現を自分のクイズ作りに生かすことで使える語句を増やす。

6. 単元の評価規準

国語への関心・意欲・態度	読む能力	言語についての知識・理解・技能
・民話や昔話のおもしろさを見つ けながら、進んで読書をしよう とする。	・場面の移り変わりを捉え、登場 人物の気持ちの変化や情景を想 像することができる。	①表現するために必要な語句を 増やすことができる。 ②新出漢字を習得し、語句の意味 が理解できる。

7. 他教科・他領域・他単元とのつながり（カリキュラム・マネジメント）



8. 指導計画（全8時間）

	ねらい	主な学習活動	指導上の留意点
第一次 必要感をもつ	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴールの言語活動と出会い、学習への必要感をもつ。 ・世界の民話や昔話と出会う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師の昔話クイズを楽しむ。 ・言語活動の内容を知る。（「なるほど・ザ・ワールド」の動画を視聴する） ・「三年とうげ」の題名読み。 ・教師の範読を聞く。 ・初発の感想を書く。（クイズにしたい所は？） ・クイズにしたい民話・昔話を選ぶ 	<ul style="list-style-type: none"> ・世界中に昔話や民話があることに気づかせる。 ・学校全体の読書量を示し、読書量を増やす必要があることを説明する。 ・「三年とうげ」を範読する。 ・図書の紹介→並行読書 <p>【関】</p>
第二次	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の見通しをもつ ・難しい語句の意味を知る。 ・昔話の表現（言い回し）に親しむ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習計画について話し合う。 ・国語辞典で意味調べをする。（特に「言いつたえ」） ・すらすら読めるように音読する。 ・並行読書を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・初発の感想をもとに学習計画を作り上げる。 ・重要な語句を示す。 ・CDで音読の手本を示す。 <p>【言】</p>

言葉の力を高める	3	<ul style="list-style-type: none"> 第一場面（まえ話）を読み取る。 	<ul style="list-style-type: none"> 1学期の学習をふり返り、「起承転結」を復習する。 「三年とうげ」を場面分けする。 設定（時・人・場）を確認する めあて（言語活動）の確認 課Q1「三年とうげはどんな場所ですか？」 ま「一回転ぶと3年しか生きられないという言い伝えがある場所」 ボ「題名」 つ自分が選んだ本の「まえ話（設定）」からクイズを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> 1学期に用いたワークシートを準備し活用させる。 全体で場面分けを確認。 学習計画を確認 中「いちばん大切なこと（特徴）は何ですか？」 本時の学びを汎用化する。 場面分けの支援をする。 クイズ作りの支援を行う。【読】
	4	<ul style="list-style-type: none"> 第二場面（起・承）を読み取る。 	<ul style="list-style-type: none"> めあて（言語活動）の確認 課Q2「おじいさんが病気になったのはなぜですか？」 ま「心配でごはんも食べなかったから。」（病は気から） ボ「事件の始まり」 つ自分が選んだ本の「起・承」からクイズを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> 学習計画を確認 中「おじいさんは、いつから病気になりましたか？」 本時の学びを汎用化する。 クイズ作りの支援を行う。【読】
	5 （本時）	<ul style="list-style-type: none"> 第三場面（転・結）を読み取る。 	<ul style="list-style-type: none"> めあて（言語活動）の確認 課Q3「おじいさんが元気になったのはなぜですか？」 ま「トルトリのおかげで心配がなくなったから。」 ボ「事件の解決」 つ自分が選んだ本の「転・結」からクイズを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> 学習計画を確認 中「おじいさんは、いつから元気になりましたか？」 本時の学びを汎用化する。 クイズ作りの支援を行う。【読】
	6	<ul style="list-style-type: none"> 第四場面（あと話）読み取る。 	<ul style="list-style-type: none"> めあて（言語活動）の確認 課Q4「ぬるでの木のかげで歌を歌ったのはだれですか」 ま「トルトリ（かも）」 ボ「表現の工夫」 つ自分が選んだ本の「あと話」からクイズを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> 学習計画を確認 中「どうして内緒にするのですか？」 本時の学びを汎用化する。 クイズ作りの支援を行う。【読】
第三次	7	<ul style="list-style-type: none"> 言語活動を準備する 	<ul style="list-style-type: none"> めあて（言語活動）の確認 課「どんなクイズが良いだろうか」 ま「お話のおもしろさがつたわるクイズが良い」 ボ短くまとめる つクイズを清書し、練習する。 	<ul style="list-style-type: none"> 学習計画を確認 グループで協働的に活動ができるようにする。 クイズ作りの支援を行う。【関】 【読】

充実感をもつ	8	<ul style="list-style-type: none"> ・ 言語活動を楽しむ ・ 学習をふり返る 	<ul style="list-style-type: none"> ・ めあて（言語活動）の確認。 ・ 課「クイズ大会をしよう」 ・ ま「クイズを通して、民話や昔話を読みたい気持ちが高まる。」 ・ ホいろいろな本と出会おう。 ・ つ学習のふり返り（成長） 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学習計画の確認 ・ 中「クイズを通して、民話や昔話の楽しさは伝わりましたか？」 <p style="text-align: right;">【読】</p>
--------	---	---	---	---



読書週間中に校内放送（給食時間）で「読むほど・ザ・ワールド」のコーナーを設ける。数人ずつクイズを出題していく（一人一問）。出題した民話や昔話は図書室に展示し、貸し出しを行うようにする。

9. 本時の指導（5／8）

（1）本時の目標

- おじいさんが元気になった理由について叙述を根拠として自分の考えを明確にすることができる。また、選んだ本の「転・結」の場面の楽しさが伝わるように、自分なりのクイズを作ることができる。

（2）授業仮説

- 「ねりあげる」過程を、おじいさんが元気になった理由や根拠について全体の意見を集める段階（集める）と、中心発問によってより深く考えさせ、自分の考えを明確にする段階（深める）に分けることによって、場面の移り変わりによるおじいさんの心情の変化をとらえることができるであろう。
- 「つなげる」過程において、本時での学び（「転・結」場面における登場人物の心情）を「ポイント」して明確にすることで、自分が選んだ民話や昔話の「転・結」場面の楽しさが伝わるようなクイズを自分なりに思考・判断・表現して作ることができるであろう。

（3）展 開

過 程	学 習 活 動	教師の支援
つかむ（5分）	1 めあて（学習問題）を確認する。 2 学習計画を参考に、本時の課題を自分なりに考える。 3 自分なりの課題を発表し、みんなで全体の課題（本時の課題）を考える 4 課題をつかむ。 【課題】 ・（Q3）おじいさんが元気になったのは、なぜですか？	<ul style="list-style-type: none"> ・ 言語活動の内容を確認する。 ・ 掲示している学習計画を参考にさせる。 ・ 意欲を高めるための教材を提示する。 ・ ノートに書かせる。困っている子どもには個別指導を行う。 ・ 板書と同時にノートに書かせる。 ・ 一斉読みさせ、解決意欲を高める。
しるべる（10分）	5 課題解決の見通しを立てる（予想される見通し） <ul style="list-style-type: none"> ・ 音読する。・自分の考えを書く。 ・ おじいさんの行動や言葉に線を引く。 6 見通しを発表し合う。 7 自分で決めた方法で一人調べをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の考えをノートに書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 見通しを立てる時間を確保する。 ・ 1つ見通しを立てた子どもには、別の見通しを考えるように声かけをする。 ・ ノートに書かせる。 ・ 全員が一つは見通しを書けたことを確認。 ・ 自分なりの解決方法を決定させる。 ・ 困っている子どもには個別指導をする。

ねりあげる (20分)	検証	<p>8 調べた結果を発表し、相互に深め合う。 ○ねりあげの手順</p> <p>①自分が選んだ文を発表する。 (子) 3年とうげで転んだから</p> <p>②課題解決のために話し合う。</p> <p>中「おじいさんは、いつから元気になりましたか」</p> <p>③自分の考えを書く。</p> <p>④課題解決のために話し合う。</p> <p>9 本時の課題を解決し、まとめる。 【まとめ】</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">トルトリのおかげで心配がなくなったから。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・机間巡視により、指名計画を立てる。 ・自分が考えた「おじいさんが元気になった理由」を根拠の叙述とともに発表させる。 ・どの理由がいいか話し合う。 ・中心発問で考えを深めさせる。 ・おじいさんが転んだ後の行動に注目させる。(すつとんで、ごはんも食べずに・・・) ・自分の考えを書かせる。 ・自分の考えを出し合わせる。 ・課題に対応するように、まとめさせる。
ふりかえる (10分)	自己評価	<p>10 解決過程や結果のよさを味わう学習活動をする。</p> <p>ポ「事件の解決」</p> <p>つ自分で選んだ本の「事件の解決」の場面(転・結)の中から楽しさが伝わるようなクイズを作る・</p> <p>11 自己の問題解決の経験をふり返る。 ・本時の中で、どの意見や考え方が問題解決に結びついたかをふり返らせる。</p> <p>宿家庭で宿題に取り組む。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「事件の解決」が民話や昔話のおもしろさであることを確認する。→「ポイント」 ・場面分けの手助けやクイズ作りのアドバイスなど個別に支援を行う。 ・個別指導を行い、声かけをする。 ・授業の最初ではわからなかったことや気づかなかったことが理解できた過程をふり返ることで問題解決のよさを味わう。 ・数名の活動の様子を紹介する。 ・本時の学びを定着させる宿題を作成する。

(4) 評価

- おじいさんが元気になった理由について叙述を根拠として自分の考えを明確にすることができたか。選んだ本の「転・結」の場面の楽しさが伝わるように、自分なりのクイズを作ることができたか。

(5) 板書計画

<p>ふり返り</p> <p>楽しさのつたわるようなクイズを作ろう</p>	<p>つなげる</p> <p>じげんのかいけつ</p>	<p>ポイント</p> <p>トルトリの言葉で心配がなくなって元気になった。</p>	<p>まとめ</p> <p>中 おじいさんは、いつから元気になったのだろうか</p>	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <p>(本文)</p> </div>	<p>ねりあげる</p> <p>一人調べ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の考えを書く ・理由が分かる文に線を引く。 ・本文を読む 	<p>方法</p> <p>三年とうげで何度も転んだから</p>	<p>予想</p> <p>見通し</p> <p>おじいさんは、なぜ元気になったのだろうか？</p>	<p>課題</p> <p>クイズ「読むほど・ザ・ワールド」をしよう</p>	<p>めあて</p> <p>③ おもしろいと思うところをしようかいしよう</p>
---------------------------------------	-----------------------------	--	--	---	--	---------------------------------	---	---------------------------------------	--